

All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at codeclubworld.org.

Uvod

U ovome projektu ćeš naučiti kako napraviti kviz u kojem igrač treba odgovoriti na što više pitanja u 30 sekundi.



Activity Checklist

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Test your Project

Click on the green flag to **TEST** your code



Save your Project

Make sure to **SAVE** your work now

Korak 1: Izrada pitanja

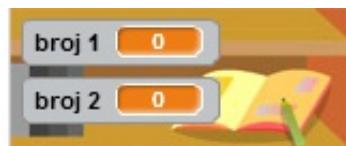
Krenimo s izradom pitanja.

Zadatci

- Otvoři nový Scratch projekt a odstraní kočku, aby jsi dostal prázdný projekt. Online Scratch je k dispozici na adrese jumpto.cc/scratch-new.
- Vyber si postavu a pozadí pro hru. Na příklad:



- Vytvoř dve nové proměnné nazvané 'číslo 1' {.blockdata} a 'číslo 2' {.blockdata}. U nich bude uloženo dva čísla, která budou množit.



- Při vytváření 'náhodného' {.blockoperators} čísla mezi 2 a 12 dodaj svému kočce následující pokyny:



- Dodaj naredbe kojima će igraču postaviti pitanje, omogućiti mu da upiše odgovor i provjeri je li odgovor točan:



- Isprobaj projekt odgovarajući na jedno pitanje točno, a na drugo pogrešno.
- Dodaj petlju **ponavljač** oko svoga kôda. Na taj način će igraču biti postavljeno više pitanja.
- Koristeći varijablu ‘vrijeme’ {blockdata} na pozornici napravi odbrojavanje vremena. Ako trebaš pomoć, potraži projekt ‘Istjerivači duhova’. On sadrži naredbe kojima će se napraviti odbrojavanje (u koraku 5).
- Ponovo isprobaj projekt - pitanja bi se trebala pojavljivati sve dok vrijeme ne istekne.



Spremi projekt.

Izazov: Promjena kostima

Možeš li promijeniti kostim lika tako da odgovara igračevu odgovoru?



Izazov: Dodavanje rezultata

Možeš li dodati rezultat svojoj igri? Možeš dodati bod za svaki točan odgovor. Želiš li otežati igru, možeš resetirati igračev rezultat na nulu čim odgovori pogrešno.



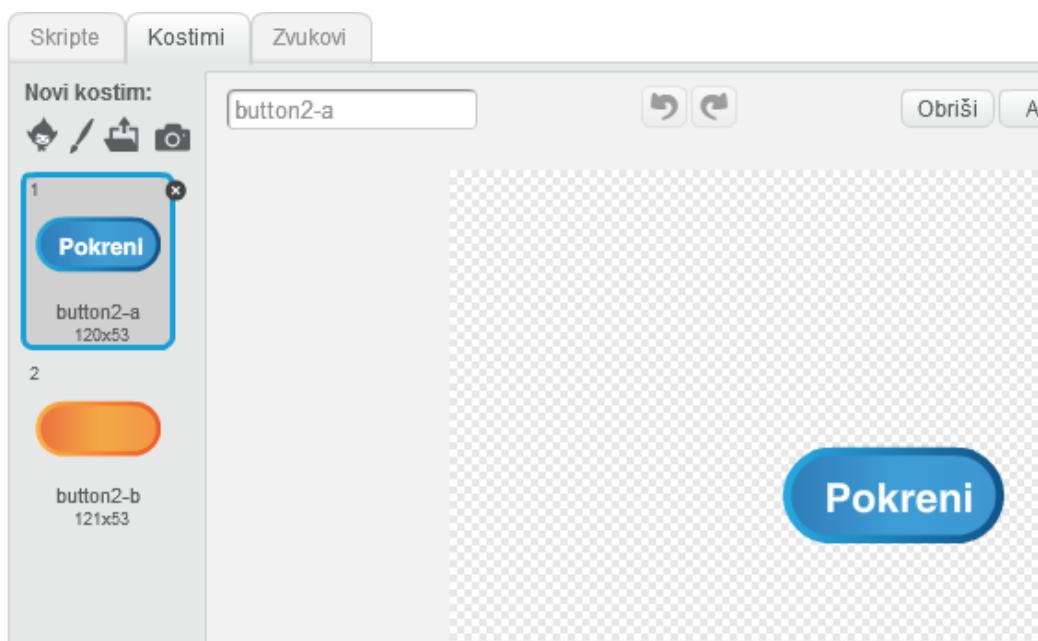
Spremi promjene u projektu.

Korak 2: Više igara

Želiš li igrati igru više puta, možeš dodati gumb ‘Pokreni’.

Zadatci

- Dodaj lik gumba iz biblioteke likova (možeš ga i nacrtati) na kojeg će igrač kliknuti kako bi pokrenuo novu igru. U kostimima dodaj na gumb tekst ‘Pokreni’ (ili ‘Play’, kako želiš)



- Gumbu dodaj sljedeće naredbe:



Ovaj kôd će prikazati gumb ‘Pokreni’ kada se projekt pokrene. Kada igrač klikne na njega, gumb nestaje i šalje se poruka koja će pokrenuti igru.

- Promijeni kôd svoga lika tako da igra počne kada on dobije poruku ‘kreni’ {.blockevents}, a ne kada je kliknuta zastavica.



Zamijeni **kada je旗帜 kliknut** kod s **Kada primim kreni**.



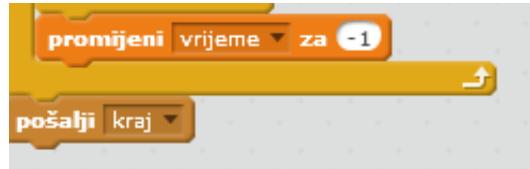
- Klikni na zelenu zastavicu, a zatim na gumb ‘Pokreni’ i isprobaj program. Vidjet ćeš da igra ne počinje sve dok igrač ne pritisne gumb.
- Primjećuješ li da odbrojavanje počinje kada se klikne zelena zastavica, a ne kada počne igra?



Možeš li to popraviti?

- Klikni na pozornicu i zamijeni naredbu **zaustavi sve** porukom **kraj**.





- Dodaj sljedeće naredbe svome gumbu kako bi se na kraju igre ponovo prikazao.



- Sljedećim naredbama ćeš postići to da lik na kraju igre prestane postavljati pitanja:



- Isprobaj gumb 'Pokreni' tako što ćeš odigrati igricu nekoliko puta. Primjeti da se ponovno pojavi nakon svake igre. Kako bi ti testiranje bilo lakše, možeš skratiti trajanje igre.



- Možeš čak i promijeniti izgled gumba kada miš prijeđe preko njega.





Spremi promjene u projektu.

Izazov: Početni zaslon

Možeš li dodati još jednu pozadinu na pozornicu? Ona bi trebala biti početni zaslon tvoje igre. Za promjenu pozadina koristiti naredbe `kada primim kreni` i `kada primim kraj`.

- Također možeš prikazati ili sakriti svoga lika
- Možeš prikazati ili sakriti i odbrojavanje koristeći ove naredbe:

prikaži varijablu vrijeme ▾

sakrij varijablu vrijeme ▾

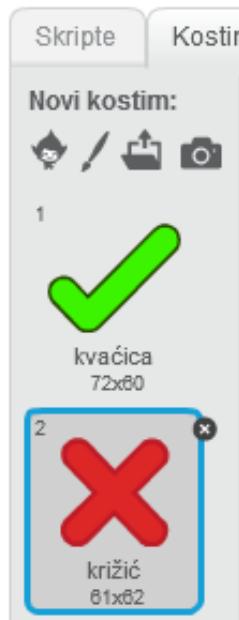


Spremi promjene u projektu.

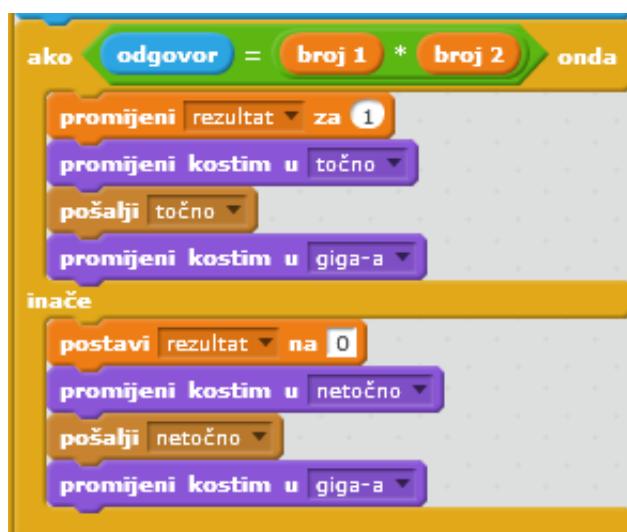
Korak 3: Dodavanje grafike

Umjesto da tvoj lik igraču samo govori ‘Točno! :)’ ili ‘Netočno :(’, možeš dodati i neku grafiku koja će mu pokazivati kako mu ide.

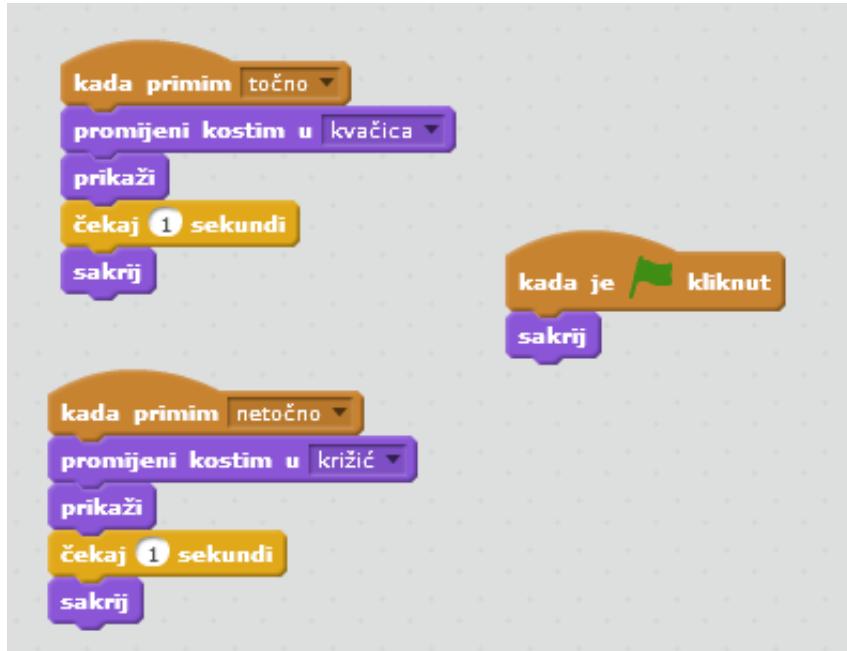
- Dodaj novi lik iz knjižnice koji ima dva prikladna kostima - jedan za točan, a jedan za netočan rezultat. Možeš i dodati lik ‘Button4’, pa mu dodati još jedan kostim (na primjer Button 5-b). Promijeni ime lika u ‘Rezultat’



- Promijeni kôd lika ‘Rezultat’ tako da umjesto da samo govori igraču kako mu ide, šalje poruke **točno** i **netočno**.



- Sada možeš upotrijebiti ove poruke za prikazivanje ‘kvačica’ ili ‘križić’ kostima. Dodaj sljedeći kôd svom novom liku:

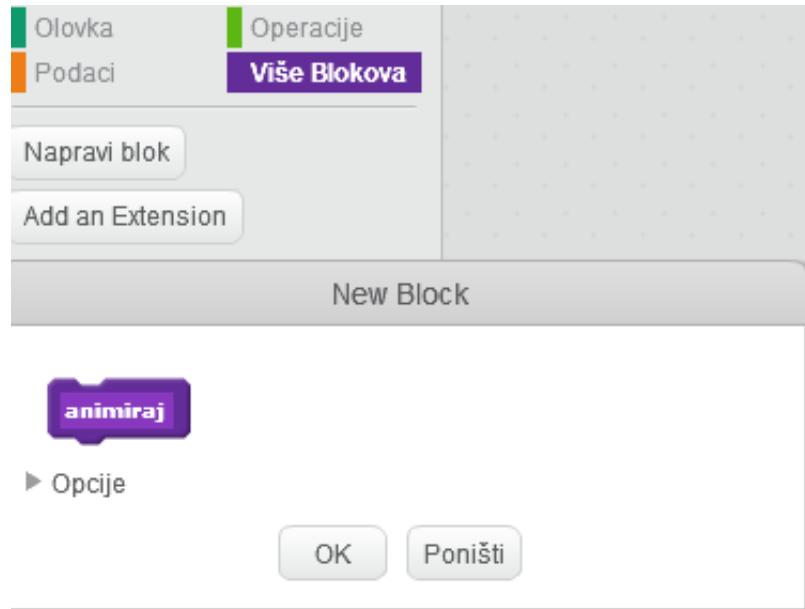


- Ponovo isprobaj igru. Trebaš vidjeti kvačicu svaki put kada je odgovor točan, a križić svaki put kada je pogrešan.

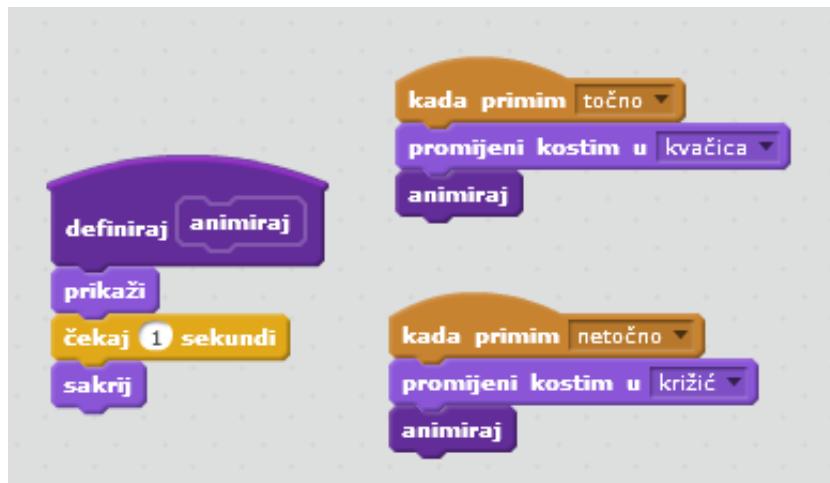


- Primjećuješ li da su kôdovi za `kada primim točno` i `kada primim netočno` gotovo identični? Napravimo funkciju koja će olakšati promjene u kôdu.

Odaberi lik ‘Rezultat’ i grupu naredbi `Više blokova`. Klikni na gumb ‘Napravi blok’ i kreiraj novu funkciju koju ćeš nazvati `animiraj`.



- Dodaj sljedeće naredbe u svoju novu funkciju **animiraj**, a zatim ju dva puta iskoristi:



- Želiš li da se kvačica i križić prikazuju dulje ili kraće vrijeme u svom kôdu trebaš napraviti samo jednu promjenu. Pokušaj!
- Umjesto da se križić i kvačica samo pokazuju, možeš promijeniti funkciju animacije tako da se grafika polako pojavljuje i nestaje.



Spremi promjene u projektu.

Izazov: Poboljšavanje animacije

Možeš li poboljšati animaciju svoje grafike? Možeš napraviti kôd za kvaćicu i križić tako da oni polako nestaju i pojavljuju se. A možeš koristiti i druge super efekte:



Spremi promjene u projektu.

Izazov: Zvuk i glazba

Možeš li dodati zvučne efekte i glazbu svojoj igri? Na primjer:

- Pojavljivanje zvuka kada igrač odgovori točno ili pogrešno;
- Dodavanje zvuka odbrojavanju;
- Puštanje zvuka kada vrijeme istekne;

bubnjaj po 10 ▾ 0.1 puta

- Također možeš konstantno ponavljati glazbu (ako ne znaš kako to napraviti, korak 4 projekta 'Rock grupa' će ti pomoći).



Spremi promjene u projektu.

Izazov: Utrka do 10 bodova

Možeš li promijeniti igru tako da umjesto odgovaranja na što veći broj pitanja u 30 sekundi, igrač provjeri koliko brzo može odgovoriti točno na 10 pitanja?

To možeš napraviti mjenjanjem kôda odbrojavanja. Možeš li vidjeti što se treba promijeniti?





Spremi promjene u projektu.

Izazov: Ekran s uputama

Možeš li dodati ekran s uputama za igrače? Trebat će ti gumb 'Upute' i još jedna pozadina za pozornicu.



Također će ti trebati gumb 'Povratak' kako bi odveo igrača na glavni izbornik.



Spremi projekt.